VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

IRMÃO DE RENEGADE PRONTO PARA A VINGANÇA

TÍTULO: «Target: Renegade»
MÁQUINA: Spectrum

PAIS ainda aterrorizados e familiares mais chegados e também preocupados com o sucesso de Renegade (falta saber quem é que, noite adentro, ia brincar com o raio do jogo...), é tempo de meter as mãos na cabeça e desatar aos berros. É que Renegade II, que ostenta o pomposo nome de Target: Renegade está aí. E não é muito diferente do primeiro jogo.

Cada movimento que dás, cada passo que dás, eles vigiam-te. Luta para abrires caminho no teu bairro — nas vielas escuras, no parque de automóveis; luta para sobreviveres à vil comunidade que te rodeia, os «skin-heads», os «Beastie Boys», os «bouncers». E isto é só o topo do icebergue na tua gélida busca, que só terminará quando encontrares o Big Boss.

Estes são mais ou menos os termos de apresentação de Renegade II. O que não deixa lugar para dúvidas. Se o herói do primeiro jogo tinha de defrontar uma série de mauzões lá do quarteirão para chegar até à namorada, Lucy, neste é o irmão de Matt que vai ter de haver-se com uma multidão ainda mais decidida a acabar-lhe com os dias.

Renegado I recebeu alta pontuação quando saiu em Setembro de 1987. A revista inglesa «Crash» deu-lhe 89 por cento e o programa tem sido objecto de muitas dicas aqui em «A Capital». Bem programado, com uma animação surpreendente e violência que baste para uma casa de família, era um jogo simples capaz de fazer desaparecer o «stress» após um dia de trabalho. Talvez por isso mesmo muitos pais, mesmo olhando-o de soslaio acabaram por «dar uma voltinha». Sempre era melhor do que ir bater na porta de casa do vizinho e perguntar-lhe se o podiam esmurrar...

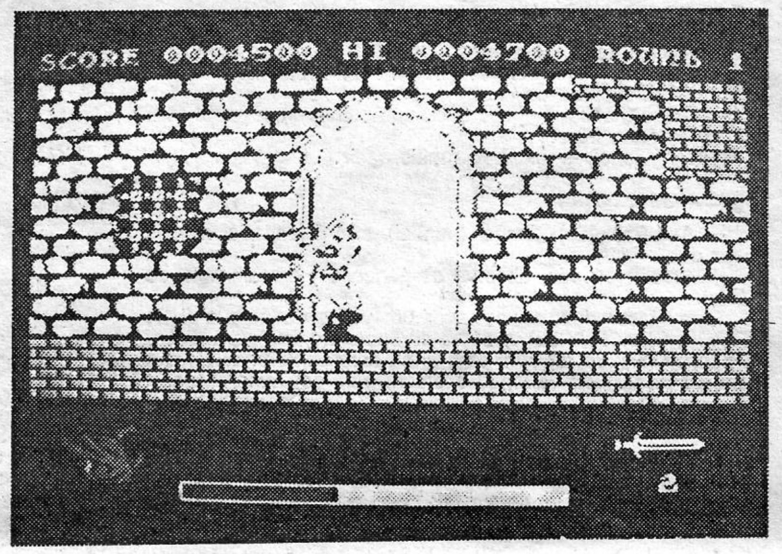
Sucesso é, pois, a palavra-chave para Renegade I. E essa deve ser a razão para a edição deste Target: Renegade. Já se provou que uma fórmula de sucesso vai sempre dando dividendos.

Em Target: Renegade a guerra vai ser disputada contra sete tipos diferentes de mauzões. E também os locais vão ser outros e mais variados. E a história (como se fosse necessária) por detrás de todo este arraial de pancadaria diz que o irmão benjamim de Matt decidiu vingar-se do que sucedeu ao mano, caído nas mãos do Big Boss. O que deixa entrever uma sequela bem movimentada para as lutas iniciadas em Setembro.

Não percam as cenas dos próximos capítulos...

Género: Acção
Gráficos (1-10):9
Dificuldade (1-10):8
Conselho: A não perder

REI DE MARANNA DESAFIA FEITICEIRO MAU



TÍTULO: «Rastan»
MÁQUINA: Spectrum

PRIMO de Connan, aparentado de Barbarian, mais forte que o herói de «Dragon's Lair» (I e II), o novo herói do Spectrum chama-se Rastan. Rei da Maranna, Rastan é o único homem suficientemente forte (e louco) para tentar libertar o seu reino da influência nefasta exercida pelo terrível feiticeiro Karg. Apostado em ganhar o controlo da orgulhosa raça habitando Maranna, o terrível necromante lançou sobre a terra as suas hostes. Horríveis alimárias e não menos assustadores demónios palmilham todos os caminhos do reino de Rastan, lançando o terror, a morte e a dor.

Armado com a sua fiel espada, Rastan parte para a guerra. A paisagem é terrivelmente horizontal, com tendências para obrigar o herói a deslocar-se nesse sentido. Uma ou outra corda ou escada permitem o aceso a um nível superior. Desfiladeiros sinistros levam a cidadelas onde o perigo espreita a cada esquina. E, passadas estas, os desfiladeiros são de novo a paisagem. Escadas levam a misteriosos percursos subterrâneos, cordas baloiçando no vazio permitem saltar sobre terríveis e consumidores lagos de fogo. Rios de lava também são de esperar...

Resumindo, Rastan tem pela frente uma árdua missão. O feiticeiro teceu uma teia de maldade que só dificilmente será apagada da face da terra. E os «soldados» de Karg atacam primeiro e nem sequer perguntam depois. Por regra, deixam pouco a quem perguntar. É algumas destas criaturas parecem ter uma inesgotável fonte de energia.

Mas Rastan não está indefeso. Uma série de objectos espalhados pelo caminho tornam-lhe o avanço mais fácil. Armas mais poderosas do que a espada que o acompanha desde as grandes batalhas pelo trono de Maranna, tem o herói ao seu dispor. E há escudos e objectos de poder, que o tornam, se não imortal pelo menos mais resistente aos ataques dos demónios a soldo de Karg. Alguns inimigos transportam jóias que são também fontes de poderes ocultos. Mas, cuidado. Há alguns que transportam poções venenosas com que tentarão enganar Rastan. Os espertos!...

Em cada nível de Rastan, há um adversário muito poderoso que é necessário vencer, para passar para o nível imediato. Um coração que bate no canto inferior esquerdo do «écran» bem como um indicador da energia do herói permite saber como é que tudo está a correr. E há cinco vidas para levar a demanda até ao fim. Caso tudo isto se vá, Rastan tem ainda oportunidade de recomeçar no último nível visitado. Por três vezes, isto é, se não conseguir progredir e perder essas três vidas extra, é o retorno ao primeiro quadro do jogo.

O fim que fica no outro extremo, corresponde ao recontro com Karg. Um momento em que o feiticeiro toma a forma do ser mais terrível e forte que conhece: um dragão sugador de almas. Um adversário que só o mais corajoso dos guerreiros pode bater. Rastan vai conseguir...

Herói com longa vida e sucesso nas máquinas de arcada, Rastan é a mais recente aposta da Imagine para os micros. Sofrendo os problemas de passagem de um jogo tão grande para a reduzida memória do Spectrum, Rastan é, todavia, um jogo interessante. Relativamente fácil nos primeiros níveis, «agarra» o jogador por muito tempo, sempre na esperança de ir mais além. E o bónus das três vidas extra garante que o «viciado» vai mesmo ficar mais um bocadinho às voltas com a odisseia de Rastan.

Um único senão em todo o processo: o sistema de multi-«load» de Rastan, tão em voga nos últimos tempos, mas tão... tão aborrecido. Quando tudo começa a aquecer e o jogador já quase se imagina um herói que come dragões ao pequeno-almoço e demónios pelo lanche, eis que o «Load next level» destrói o sonho.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE:(1-20): 6 (no primeiro nível)
CONSELHO: A comprar

JOGO OFERECIDO É COISA DE MUSEU

TÍTULO: «Blind Panic»
MÁQUINA: Spectrum

A onda das revistas que oferecem jogos aos seus leitores (embora esta oferta seja paga, no nosso caso, em algumas centenas de escudos mais no preço de capa), parece ter pegado, tornando-se num modo de atrair mais clientela. É assim que se justifica um novo título saído no número de Maio da revista «Your Sinclair».

Desta vez o jogo chama-se *Blind Panic (Pânico Cego)* e é da responsabilidade da Martech, uma casa conhecida pelos seus altos e baixos no mundo da informática de carácter lúdico. Quer isto dizer, ou melhor, serve isto para dizer, que não é conveniente esperar muito deste *Blind Panic*. Especialmente se o compararmos com outros títulos publicados/oferecidos pela «Your Sinclair».

Depois de coisas tão boas como *Batty* (ainda um clássico), *Road Race* (um «acelera» que muitos ainda agarram), *Play for Your Life* (um estranho jogo que muitos deixaram de lado mas proporciona alguma emoção) e um muito bem apanhado *Moley Christmas* (semelhante ao famoso *Monty*) este *Blind Panic* é mesmo de tapar os olhos.

A história (porque a coisa até a tem) diz-nos que após ter inspeccionado os níveis inferiores de uma base construída num distante planeta, o nosso herói é sobressaltado pelo som de uma sirena de alarme. Os «droids» mineiros entram em «parafuso» e os alienígenas aparecem...

Segundo as instruções impressas na própria revista, uma ou duas tentativas de resolução do jogo permitirão perceber que o segredo para o sucesso está em descobrir um caminho entre os obstáculos e mantermo-nos nele. O que não significa, necessariamente, que seja obrigatório fazer um mapa. Mas experimentar, ai, isso sim, vai ser preciso, e muito.

Ainda para os mais distraídos, convém indicar que o jogo está dividido em 3 secções/níveis. Os dois primeiros têm 32 «écrans» (8×4) e o último 16. A nossa missão resume-se, afinal, a encontrar um caminho que nos leve desde o fundo do «écran» até ao topo (isto é, o terceiro nível), onde a nave necessária para a fuga nos espera.

Como nem tudo é fácil, mesmo numa aventura tão simples de explicar como esta é, há três tipos de porta que nos impedem de chegar, calma e compassadamente, ao nosso destino:

1 — As portas de interruptor (vermelhas), que funcionam erguendo barreiras entre duas plataformas.

2 — As de segurança (magenta), que só podem ser abertas com uma chave especial, que pode (tem de) ser encontrada por perto.

3 — Câmaras de pressão (azuis), que ligam níveis entre si e que só vão abrir com uma bomba bem arremessada. As bombas, há que as procurar nos dois primeiros níveis.

O personagem central do jogo pode andar, saltar, subir/descer escadas e disparar. Só tem uma vida, mas 99 pontos de energia. Colisão com inimigos, quedas maiores do que o permitido a qualquer herói, são pouco recomendáveis para manter a saúde. Já disparar sobre os alienígenas é altamente conveniente... só que eles reaparecem passados alguns minutos. E é tudo...

Ou melhor, era se não fossem as teclas. Elas aqui ficam para que ninguém se queixe de má vontade:

Q/A — cima/baixo; O/P — esquerda/direita; SPACE — fire; X — pausa/ /abortar.

As teclas são redefiníveis e qualquer «joystick» (dos habituais) pode ser utilizado. Bons jogos!

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS: (1-10):7
DIFICULDADE: (1-10):7
CONSELHO: Ver antes de comprar

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.° — NIGEL MANSSELL
2.° — DEFLEKTOR
3.° — SUPER HANG-ON
4.° — GARFIELD
5.° — TETRIS
6.° — MAGNETRON
7.° — PREDATOR
8.° — CRAZY CARS
9.° — ROLLING THUNDER
10.° — DRILLER

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Espaço de aventura

ALELUIA aventureiros. Por uma vez este espaço cresceu para algo muito — ora vejam lá se não é verdade — muito grande. E a culpa é nem mais nem menos do que do *José Manuel Lourenço Alves da Silva*, que vive na Rua Nina Marques Pereira, 10-3.°, esq.°, 1500 Lisboa. Este aventureiro andou perdido em *Red Moon*, a fantástica aventura editada em 1985 pela Level 9 e conseguiu fazer um mapa de 159 salas do labiríntico mundo onde o nosso herói se move em busca do cristal Red Moon.

O mapa, algumas fotos de salas do jogo (enviámos um repórter fotográfico em arriscada missão no mundo de fantasia de Red Moon) e as *dicas* que o José Manuel recolheu (mais algumas que achamos por bem deixar aqui, se bem que pouca coisa), são a desculpa para duas páginas em cheio que se espera abanem os aventureiros adormecidos. Mas vamos ao material...

Utilidade de (alguns) objectos

— Gloves (luvas) — servem para, depois de postas, poder apanhar a espada.

— Lamp (lâmpada) — serve para iluminar o caminho dentro do castelo e nas grutas; para pôrem a funcionar façam LIGHT LAMP.

— Key (chave) — encontra-se depois de fazer EXAMINE BUSHES no folly (ver mapa) e serve para abrir a porta do castelo.

— Dulcimer — um instrumento antigo que serve para tocar junto de Bostog, o anão, que nos diz que há um feitiço que transforma uma bolota em ponte.

— Meat (carne) — serve para dar ao cão de guarda juntamente com as pílulas.

— Book — (livro) — no alto da torre de mármore e serve para ler e descobrir dois preciosos feitiços (OLLABIN, OBIS).

— Mushroom (cogumelo) — quando escrevemos EAT MUSHROOM reduzimos de tamanho.

— Black ball — apenas sei que quando a largamos tudo fica escuro por alguns segundos.

— Linen shirt (camisa de linho) — quando a vestimos, a cota de malha deixa de magoar.

— Pills (pílulas) — experimentem PUT PILLS IN MEAT e depois dêem a carne ao cão.

— Acorn (bolota) — julgo que se transforma em ponte com um determinado feitiço.

— Ring (anel) — torna-nos mais ágeis.

Agora as armas

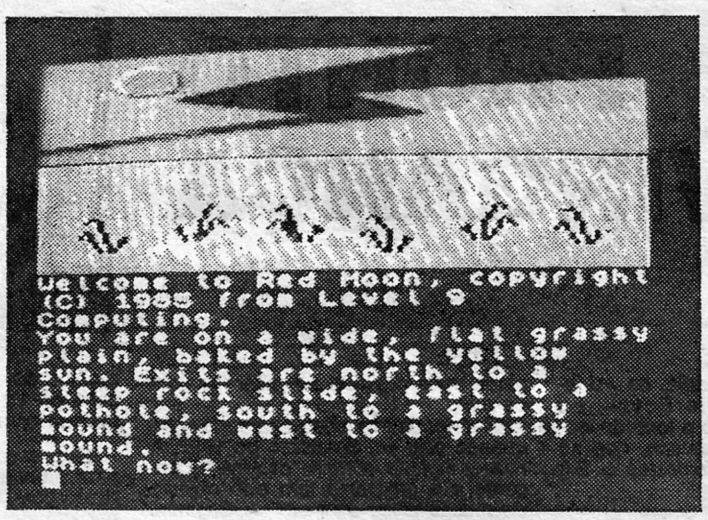
— Axe (machado), dagger (punhal), sword (espada, a mais eficaz das armas).

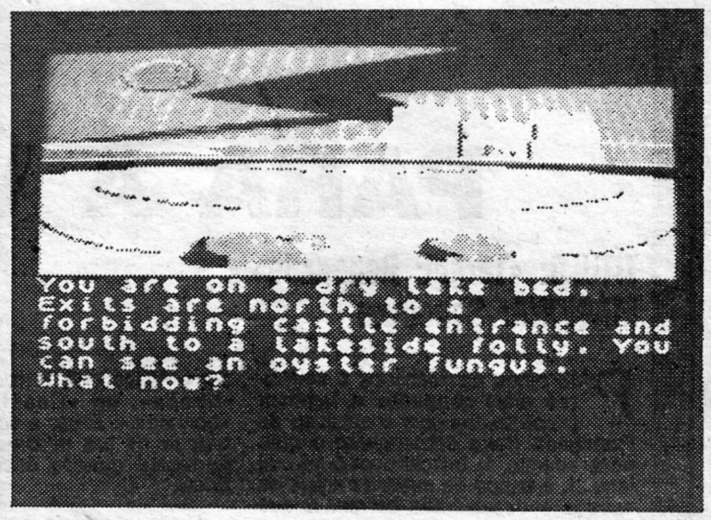
— Shield (escudo, absorve as pancadas) e mail (cota de malha).

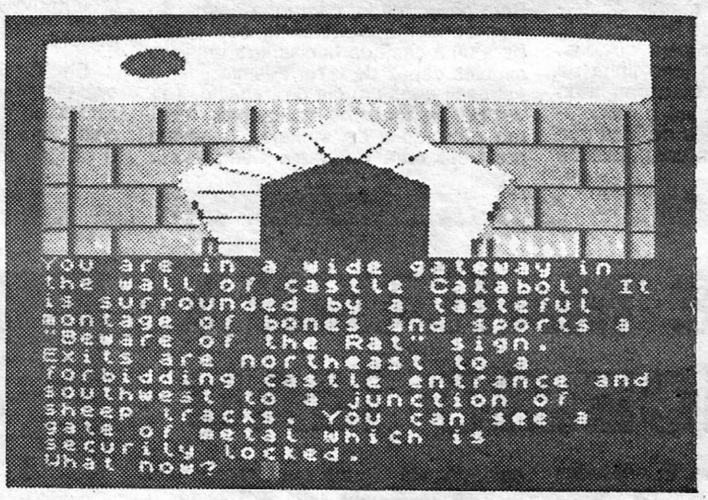
Para atacar deve-se escrever um verbo de ataque (HIT, ATTACK, SMASH, KILL), o nome do oponente, isto para atacar de punhos nus; se for com uma arma acrescentem, WITH e o nome da arma. Vão variando a ordem para ser mais eficaz.

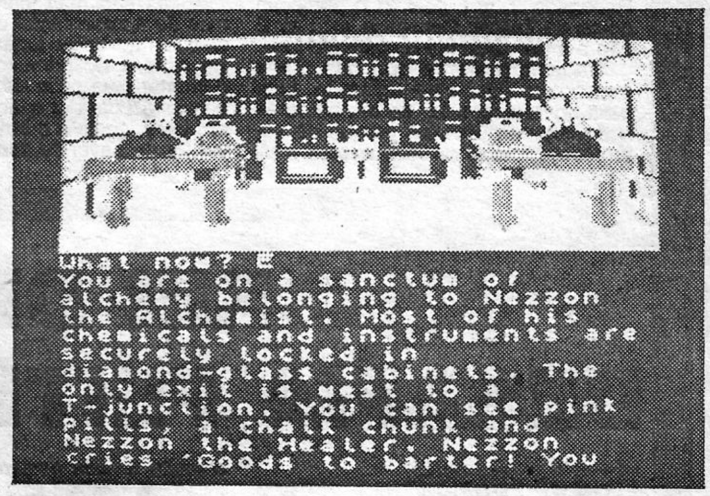
Agora umas *dicas...*

Na *tomb* (ver mapa) há um sarcófago, SAY OBIS e a tampa abre-se, apanhem o medalhão de peito (brooch) e logo a múmia se prepara para atacar por isso SAY OLLABIN e ela se transformará em pó (que também passa a ser objecto).









A maneira que eu compro qualquer coisa a NEZZON é dando-lhe 3 objectos inúteis.

O José Manuel necessita de mais algumas *dicas* para este jogo, nomeadamente como se entra na água, como apanhar as moedas e passar o Red Room.

Quanto a esta última questão, a solução parece estar no apagar da linha vermelha que não podemos atravessar. Se a apagarmos («RUB RED LINE»), não somos obrigados a cruzá-la. Simples e eficaz...

Quanto às restantes *dicas*, alguém que as descubra e escreva para este espaço para que todos possam fazer um pouco mais de Red Moon. Mas, para quem ainda não sabe tudo deste divertido jogo, aqui fica mais alguma informação:

— Examinem o «OYSTER FUNGUS» para encontrarem um tesouro;

— Comer o «mushroom» (cogumelo) permite-nos reduzir de tamanho — o José Manuel assinala este dado — o que torna fácil passar em portas apertadas. Se o voltarem a comer crescem. E parece ser inesgotável este mágico alimento...

— Dêem a garrafa de água a Kelf;

— Usem (Wear) as «bracers» para poderem transportar mais coisas.

E é tudo. Muito pouco mas de boa vontade. E para o José Miguel segue, pelo correio, uma surpresa especial de «A Capital». Que se espera lhe dê muitas horas de diversão.

E vocês escrevam!

O canto dos outros

MSX, ATARI e mais...

ESPECIALMENTE para os computadores de outro tipo que o Spectrum, um novo espaço aparece aqui em «Videojogos». É «O Canto dos Outros», onde Atari, MSX e mais alguns vão poder ter o seu fórum. E vamos ao material enviado por *Eduardo Luís Borges*, por *Pedro* e por *Nuno*, que possuem o 800 XL e o 130 XE (Atari), têm mais de 200 jogos e querem trocar informações, jogos, mapas, *dicas*, *pokes* e tudo o resto com leitores. Estes amigos, que precisam de saber como acabar o *Pitfall 2* e passar o segundo nível de *Oils Well*, oferecem ajudas para acabar *Goonies, Zorro, Electra Glide, Super Cobra* e perguntam onde é que é possível comprar *cartridges* aqui na cidade de Lisboa. Escrevam-lhes para a Calçada do Poço dos Mouros, 47-1.° Dt.°, 1100 Lisboa, para o Eduardo. E agora vamos ao diversificado material enviado:

LAST V 8 — 38 rotações antes de entrar o jogo, façam *break*, venham com o carro para baixo e andem aos ziguezagues até passarem para o 2.° nível.

KIKSTAR — Quando a corrida começar puxem o *joystick* para o lado esquerdo e assim a velocidade começa no máximo.

STARQUAKE (palavras de código) — ARTIC, TRAID, KERUX, MINIM, CRASH, ATARI, PENTA, COSEC, DELTA, SALCO, QUARK, ARGON, Z.A.P.

ARKANOID — Quando tiverem um B não se vão embora pois aparece sempre 1 ou 2 ou mais P.

WHIRLINURD — A frase para se passar para os níveis avançados — IAMTHEHUNGRPDUDE!

Teclas de *Rescue on Fractalus*

A — *Airlock Open/Close*
→ — Levantar voo e dar mais energia
← — Tirar energia
L — *Landing*
B — *Boosters*
S — *Sistems ON/OFF*

Quando aparece o Monstro liguem rapidamente o sistema, mas têm de ter o *Airlock Close*. Se estiver aberto, o Monstro entra para a nave e só há salvação se a nave-mãe nos chamar e aí carregarmos em B.

SOCCER — Quando o *joystick* está sempre para o lado esquerdo o boneco aparece-nos no lado direito e vice-versa.

POOL — No princípio pode-se ajeitar a bola com os cursores do computador ou seja ↑ → ↓ ←.

WARMOWE — No 3.° nível aparece uma nave que quando abatida nos permite disparar mais depressa.

BOUNTYBOB — Carrega-se nas teclas de 1 a 9 e começa o jogo nas zonas referidas.

TALLADEGA — Quando aparecem 2 linhas na estrada encosta-se à esquerda antes da 2.ª linha e quando se toca na 2.ª linha é a «box».

HAZARD RUN — O jogo faz «*crash*» quando se toca na água.

MÁRIO — Joguem sempre com 2 jogadores para fazerem pontuações gigantescas.

DROPZONE — A tecla *SPACE BAR* faz estoirar tudo o que se encontra no «écran» e inverso vídeo torna o homem imune a tudo.

SUPER PAC-MAN — Carreguem no botão sempre, e o boneco atinge super-velocidade.

INTERNATIONAL KARATÉ — Carreguem em X e 1 ou X e 2 e o jogo acelera (só em cassete).

E agora um programa para pintar mas necessita de *joystick* e o botão serve para as cores.

```
1Ø REM ***pintor por Ed.***
15 GR. 15 + 16
2Ø P = Stick(o): C = Strig(o): Trapzo
3Ø IF P = 14 OR P = 1Ø OR P = 6
   THEN Y = Y - 1
4Ø IF P = 11 OR P = 1Ø OR P = 9 THEN
   X = X - 1
5Ø IF P = 9 OR P = 13 OR P = 5 THEN
   Y = Y + 1
6Ø IF P = 5 OR P = 6 OR P = 7 THEN
   X = X + 1
7Ø IF C = Ø THEN A = A + 1
8Ø COLOR A: PLOT X, Y: GO TO 2Ø RUN
```

Jogos para o 800 XL

De Aljustrel escreve o leitor *Carlos Figueira* com um pedido muito semelhante ao da carta anterior: onde é que se vendem jogos para o 800 XL? Alguém que possa dar esta informação a este leitor? Ou aqui para «A Capital» ou para a Rua D. Sancho II, 46, 7600 Aljustrel, directamente para o Carlos. E este amigo quer também trocar jogos e copiadores, pede ao Vítor Vitorino, de Almada, que lhe envie os jogos já pedidos e teve ainda tempo para enviar alguma informação. Ei-la:

Rotinas: X = USR (58484), faz *Reset* mas não apaga a memória. X = USR (58487), faz o mesmo efeito como se tivessem desligado o computador.

POKE 65, X se X = Ø, então ouve-se o som durante a entrada do programa se X = 1, então não se ouve nada.

```
1Ø REM Serve para encher áreas
2Ø Gr. 5
3Ø COLOR 1
4Ø PLOT 75, 35
5Ø DRAW TO 75, 5
6Ø DRAW TO 5, 5
7Ø POSITION 5, 35
8Ø POKE 765, 1
9Ø XIO 18, 6, Ø, Ø, «s:»
```

Vidas infinitas no MSX

Nuno Miguel Marques Resende Catarino, que vive na Rua João Maria Jales, 10-2.° Dt.°, 2900 Setúbal, escreve só para dizer que tem um MSX e tem grande dificuldade em «arranjar vidas infinitas». Por isso mesmo agradece que lhe enviem *dicas* e as ditas vidas, para poder acabar os seguintes jogos: *Hero, Sweet Acord, Maxima, Chuckie Egg I, Zaxon, Eggy, Stop The Express, Oh No!, Chiller, Pinball Game* e *Vestron*.

E mais prò MSX

É em Oeiras que o leitor *Nuno Ricardo* sofre as agruras de não conseguir acabar *Green Beret, Death Wish III, Vestron* e *Roadfighter*. E também tem dúvidas quanto ao modo de disparar em *Jump Jet* e onde levar o prisioneiro em *Rambo*. Por isso mesmo, quem souber estas coisas, agradece-se que lhe escreva para a Rua António Sérgio, 62-5.° Dt.°, 2780 Oeiras, ou então para «A Capital», para este «O Canto dos Outros». Do Nuno, entretanto, aqui fica algum material, com que fechamos este momento inaugural desta nova secção.

Teclas de *Death Wish III*

Z — esquerda; X — direita; K — virar para cima; O — virar para baixo; RETURN — entrar nas casas; W — espreitar pela janela; Espaço — disparar; SELECT — para escolher a arma.

Para criar *sprites* no MSX:

```
1Ø SCREEN 2, 2 (para sprites grandes
   16 × 16)
1Ø SCREEN 2, 1 (para sprites pequenos
   8 × 8)
2Ø FOR i = 1 TO 32 (para sprites grandes)
2Ø FOR i = 1 TO 8 (para sprites pequenos)
3Ø READ A: A $ = A $ + chr $ (A): NEXT i
4Ø SPRITE $ (O) = A $
5Ø DATA (conforme o desenho)
6Ø PUT SPRITE 1, (1ØØ, 1ØØ), 1
   (n.° (coordenadas), cor)
7Ø GO TO 7Ø
```

Se na linha 1Ø trocar o primeiro 2 por um 3 os *sprites* ficam muito maiores.

Para os números dos *sprites*:

SPRITES PEQUENOS (8 × 8)

Some os n.^{os} pintados: 64 + 16 + 8 + 2; 128 + 64 + 32 + 4 + 2 + 1; e assim por diante...

SPRITES GRANDES (16 × 16)

Divida os *sprites* em 2 de 8 colunas cada: Fazer o mesmo do que nos de 8 só que agora 16 vezes para cada metade

Experimente este:

```
5Ø DATA 128, 192, 176, 72, 116, 84, 5Ø, 42,
   41, 37, 26, 4, 56, 199, 98, 28, 7, 3Ø, 42,
   84, 84, 168, 168, 2Ø8, 16Ø, 248,
   4, 34, 222, 33, 144, 72
```

Se quiser movimentar o *sprite* pela tela faça as seguintes alterações: 5 x = 1Ø: y = 1Ø

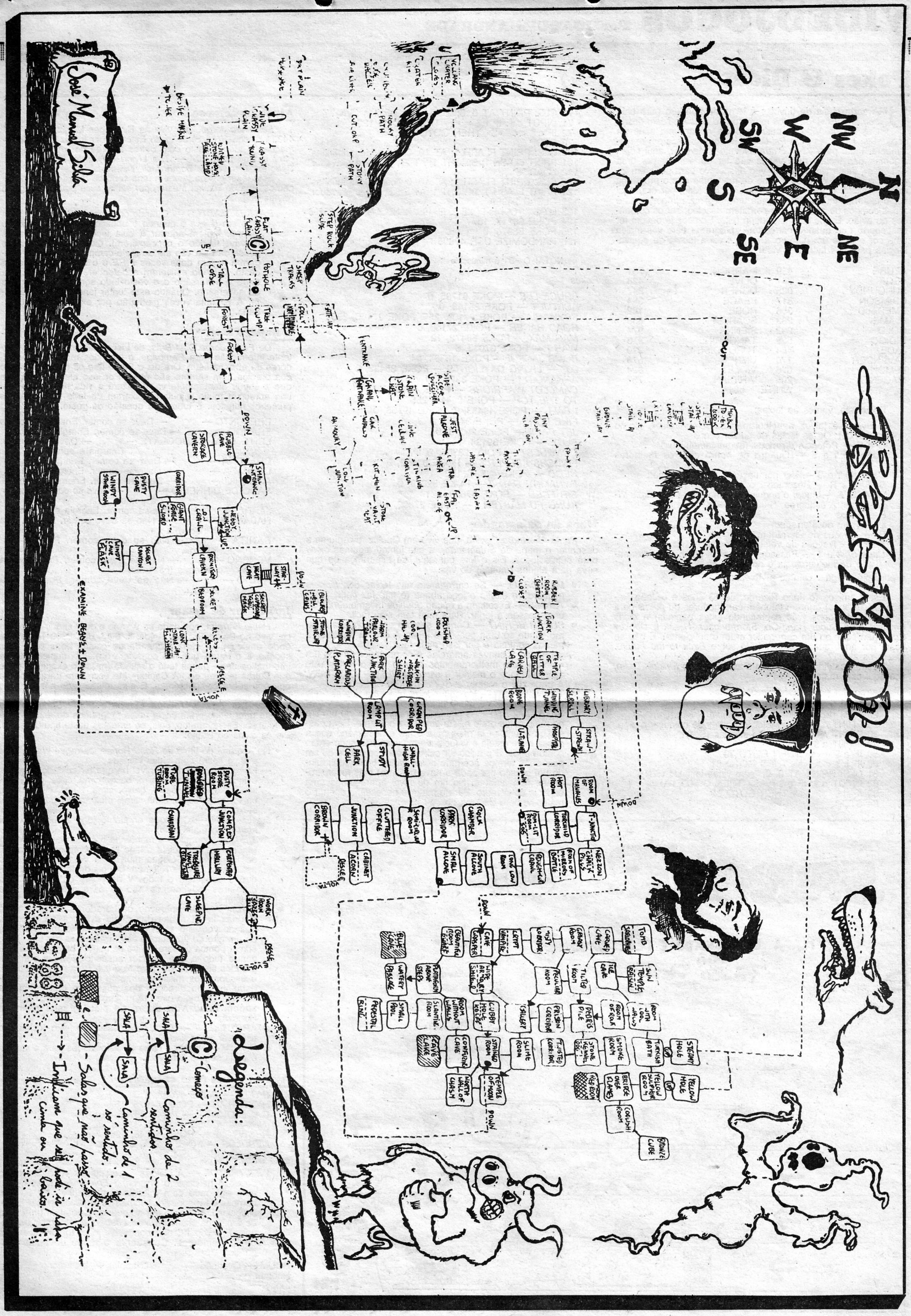
```
6Ø PUT SPRITE 1, (x, y), 1
7Ø IF a $ = INKEY $: IF a $ = "" THEN 7Ø
8Ø IF a $ = chr $ (28) THEN x = x + 1
9Ø IF a $ = chr $ (29) THEN x = x - 1
1ØØ IF a $ = chr $ (3Ø) THEN y = y - 1
11Ø IF a $ = chr $ (31) THEN y = y + 1
12Ø GO TO 6Ø
```

Use as teclas do cursor: Um programa para desenhar a preto, branco e cinzento

```
1Ø INPUT x:INPUT y:INPUT c
2Ø SCREEN 2
3Ø a=STICK (°) : a $=INKEY $ : IF a$= "1
   THEN c=1 :IF a$= "2" THEN c=15 : IF
   a$= "3" THEN c=14 : IF a$="4" THEN
   c = 4
4Ø ON A GO TO 5Ø, 6Ø, 7Ø, 8Ø, 9Ø,
   1ØØ, 11Ø, 12Ø, GOTO 3Ø
5Ø y = y - 1 :  GO TO 13Ø
6Ø y = y - 1 : x=x + 1 : GO TO 13Ø
7Ø x = x + 1 : GO TO 13Ø
8Ø y = y + 1 : x = x + 1 : GO TO 13Ø
9Ø y = y + 1 : GO TO 13Ø
1ØØ y = y + 1 : x = x - 1 : GO TO 13Ø
11Ø x = x - 1 : GO TO 13Ø
12Ø y = y - 1 : x = x - 1 : GO TO 13Ø
```

No princípio pede 3 valores. Os dois primeiros são para determinar o local por onde começar. O terceiro é para a cor (1-15), de 1 a 15.

COMANDOS
cursor — DESENHAR
MUDAR DE COR
1 — preto 2 — branco 3 — cinzento 4 — apagar



RED MOON!
José Manuel Silva
N
NE
E
SE
S
SW
W
NW
Legenda:
C - Começo
Caminhos de 2 sentidos
Caminhos de 1 só sentido
Salas que não passe
Indicam que se pode ir para cima ou baixo
1988
FLAT GRASSY PLAIN
POTHOLE
SHEEP TRACKS
SMALL COPSE
FOREST
TREE CLUMP
STEP ROCK SLIDE
STONY PATH
ROCKY PATH
ENTRANCE
JEST ALCOVE
DOWN
UP
OUT
RUBBLE CAVE
STORAGE CAVERN
SMALL ENTRANCE
WEBBY JUNCTION
CORRIDOR
DUSTY CAVE
WINDY STORE ROOM
GIANT FORGE SWORD
SECRET CANYON
WINDY CAVE FLASK
BOUNDARY CAVERN
SECRET BEDROOM
MEAT CAVE
SECRET CUPBOARD
EXAMINE BEANS + DOWN
DESCE E VOLTA
DUSTY STORE ROOM
COMPLEX JUNCTION
GUARDIAN
TREASURE VAULT
CARPENTRY HALLWAY
SLEEPING CAVE
WORK ROOM
LAMP LIT ROOM
CRAMPED CORRIDOR
DARK CELL
STUDY
SMALL HIGH ROOM
PRELAUNCH PLATAFORM
DARK JUNCTION
WALK-IN WARDROBE SHIRT
POLISHED ROOM
STONE STAIRWAY
WINDING CORRIDOR
BROWN CORRIDOR
JUNCTION
CLUTTERED OFFICE
SEMI-CIRCULAR ROOM
DARK CORRIDOR
CABINET ACORN
SMALL ALCOVE
SOUTH ALCOVE
LONG LOW ROOM
ROUGH-HEWN CRAWL
ROOM OF MIRRORS BOTTLE
NEZZON CHALK PILLS
T-JUNCTION
TORCHLIT CORRIDOR
DIM-LIT ROOM
HOT ROOM
ROOM OF MANUALS
LIBRARY SCROLL
WINDING TUNNEL
BONE ROOM
U-TUNNEL
HOSPITAL
STRAW-STREWN
TEMPLE OF LITTER
CARVED CAVE
DARK JUNCTION
ROBBER ROOM
CAVE GRASPER
CRYPT VAMPIRE
MISTY CORRIDOR
GREASY ROOM
CARVED CAVE
TOMB SARCOPHAGUS
SUN TEMPLE RAISIN
ICE CAVE
TILTED ROOM
PECULIAR ROOM
WIDE ARMOURY SHIELD
BEAUTIFUL ROOM DIAMOND
BLUE CAVE
PLATFORM ABOVE STEPS
WATERY PASSAGE
PEDESTAL RING
SMALL POOL
SLANTING ROOM
ROOM WITHOUT WALLS
CUBBY HOLE
GALLERY
PRISON CORRIDOR
DEBRIS PILE
ROOM OF ROCK
ROOM WITH COOL WALLS
STEAMY HOLE
TURKISH BATH
SMOKE ROOM
STONE KENNEL
TWISTED CORRIDOR
SLIME ROOM
STAINED ROOM
CONFUSING CAVE
CAVE LAKE
NORTH WALL OF CHASM
TEMPLE OF MOON
RED ROOM
BRIDGE OVER FLAMES
YELLOW SULPHUR ROOM
YELLOW HOLE
COOLISH ROOM
BRONZE CUBE

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

UMA carta cheia de dúvidas é tema de abertura para esta semana. Enviada pelos membros do *Sinclair Team* desde Castelo de Vide, a missiva deixa no ar uma série de perguntas. As teclas para *Psi-Chess* já aqui apareceram recentemente. Igual para *720.º Skate*. Quanto a *AcroJet*, aqui ficam algumas das teclas, mas vocês vão ter de esperar por uma *«Reprise»* deste simulador de voo desportivo para poderem jogar *AcroJet*. É que há uma série de manobras que o programa exije do piloto. E não são tão fáceis assim. Mas, por ora, aqui ficam algumas indicações, de que uma das mais importantes é a dos códigos de acesso, que permitem desbloquear os comandos do avião. E que sem isto, nada feito. E vocês já devem ter descoberto que quando carregam o programa este vos indica uma cor e pede um número. Ora aqui vai a tabela de equivalências para vos facilitar a vida:

AZURE	459	MARRON	751
BEGE	741	OLIVE	428
BURGUNDY	025	OCHER	847
CRIMSON	817	PEACE	384
EMERALD	356	ROSE	162
FLAME	283	SCARLET	630
GOLD	992	SIENNA	974
INDIGO	538	TANGERINE	913
JADE	464	TURQUOISE	290
LAVENDER	170	UMBER	578
LEMON	076	VIOLET	024
MAGENTA	205	VIRIDIAN	757
	WHITE	681	

Posto isto, vamos às teclas:

O *joystick* é, talvez, a melhor maneira de controlar o voo do *AcroJet*. Ou as teclas do cursor e o Ø
Q e E — Potência do motor (aumentar/diminuir)
Caps Shift e 5 — Quadro de honra com os melhores tempos
Caps Shift e 3 — Ver pontuação durante a corrida
S, *Shift* e R — Recomeçar o jogo
W, A, S, Z — Mudar o ângulo de visão desde o *cockpit*: W-frente; A-esquerda; S-direita; Z-trás
F — *Flaps*
L — Trem de aterragem
B — Travões de aterragem
Space — Travões de velocidade no ar
Caps Shift e 1 — Passagem entre os painéis de informação de meteorologia e do motor do avião

e por hoje chega... Quanto a *AcroJet*!

Estes amigos (o João Ricardo, de 13 anos e o João Ramos, de 15 anos) querem também carregadores ou *pokes* para uma série de jogos (vão espreitando estas páginas) e *dicas* (muitas) para *Super Hang-On, Stormbringer, Hijack* e *Donkey Kong* (um *poke* ou um carregador eram o suficiente). E não se ficam por aqui, querem saber tudo sobre *Back to the Future*. Quem os ajuda?

Desde Castelo de Vide, com a assinatura do *Sinclair Team*, fica aqui este material.

Carregador para *Incredible S Fireman*

```
10 REM "nosso nome"
20 REM (vidas infinitas p/ Incredible S Fireman)
25 PRINT AT 10, 0; "Meter isto antes de começar o jogo"
30 PRINT AT 10, 0; "vidas infinitas (S/N)?"
40 INPUT a $
50 IF a $ = «s» THEN GOTO 70
60 IF a $ < > «s» THEN GOTO 61
61 CLS: PRINT AT 0, 0; "sem vidas infinitas (S/N)?"
62 INPUT b $: IF b $ = «S» THEN GOTO 100
63 IF b $ < > «s» THEN GOTO 30
64 STOP
70 CLS: PRINT AT 0, 0; "com vidas infinitas (S/N)?"
71 INPUT c $: IF c $ = «s» THEN GOTO 120
72 IF c $ < > «S» THEN GOTO 30
73 STOP
100 CLS: PRINT FLASH 1; AT 10, 0; "sem vidas infinitas"
101 PRINT FLASH 1; BRIGHT 1; AT 21, 0; "ligue gravador"
102 LOAD "5"
120 CLS: PRINT FLASH 1; AT 10, 0; "com vidas infinitas"
121 PRINT FLASH 1; BRIGHT 1; AT 21, 0; "ligue gravador"
122 CLEAR 24999
123 LOAD "" CODE: POKE 2336, 195: RANDOMIZE USR 23296
124 POKE 60217, 167
125 POKE 56876, 0
126 RANDOMIZE USR 49605
```

NOTA: O «S» é minusculo

Pokes

BRUCE LEE — POKE 51795, Ø
ACROJET — POKE 25148, Ø
SPYMANIA — POKE 271Ø8, 255: POKE 2716Ø, 255
ROAD RACER — POKE 2715Ø, Ø
MAG MAX — POKE 58472, 12
WAR I — POKE 37Ø33, Ø
BOMB JACK II — POKE 16384, 91
ØØ7 — LIVING DAYLIGHTS — POKE 35432, Ø
ARKANOID I — POKE 337Ø2, Ø
CAMELOT WARRIORS — POKE 5Ø782, 255
TO THE TOP — POKE 28411, 255
I BALL — POKE 49483, Ø: POKE 49168, Ø
FIRE LORD — POKE 345Ø9, Ø
JET PACK — POKE 25Ø18, Ø
ELITE — POKE 39134, 1
CONQUEST — POKE 23335, 2Ø1
FINDERS KEEPER'S — POKE 34252, Ø
HERO — POKE 44521, 182
DYNAMITE DAN II — POKE 52678, Ø
SIR FRED — POKE 376Ø9, 2Ø1
KUNG FU MASTER I — POKE 27892, 182

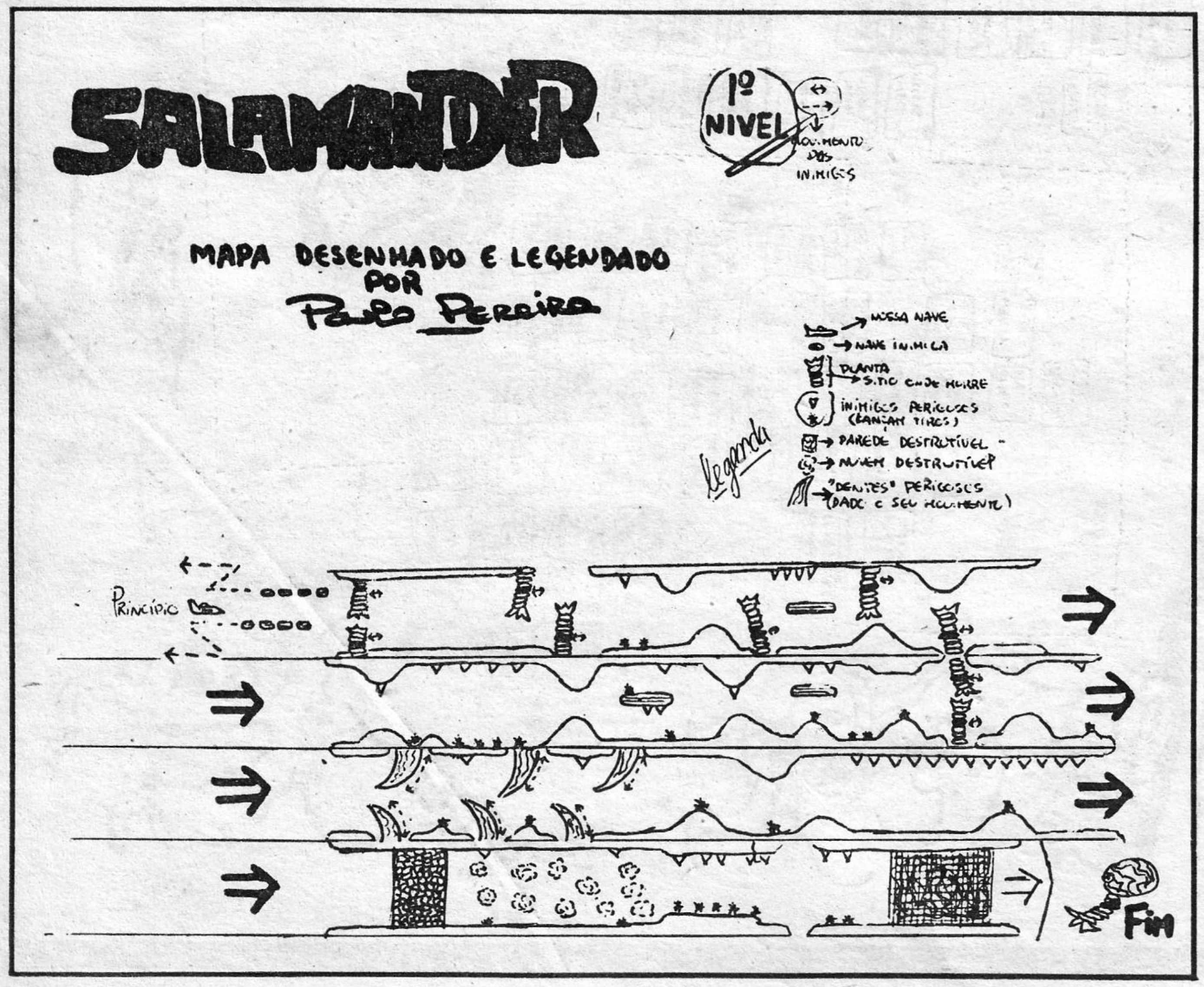
Mapa da *Salamander*

Paulo Alexandre Pereira, que vive em Queluz, divertiu-se a desenhar o mapa de *Salamander*, a que juntou algumas *dicas* para outros jogos. Eis o lote por aqui, na esperança de que sirva para alguns (muitos) de vós.

- *MICROBALL* — Se carregarem nas teclas dos *flippers* esquerdo e direito o jogo abana (e não faz *tiet*).
- *TENNIS* — Escolham a opção *doubles* mesmo sendo só uma pessoa a jogar. Para mim tem sido fácil.
- *SUPER SPRINT* — Corram sempre em *2 players* mesmo sendo só uma pessoa a jogar. A corrida tornar-se-á menos confusa e por isso mais fácil.

Apanhando 3 chaves amarelas o computador dá-nos um «menu» com melhoramentos para o nosso bólide. Até ao nível cinco o melhor é escolher *SUPER TRACTION*. A partir daí o melhor é *SUPER HIGH SPEED*.

- *TRANSMUTER* — No segundo nível é bom que se tecle o escudo senão é muito difícil passá-lo.
- *SALAMANDER* — As plantas morrem, acertando um tiro no meio delas onde existe uma cruz brilhante. Para passar os «dentes» lá mais para o fim é necessário que a nossa nave esteja à velocidade máxima, bastando então contorná-los. É preciso ter cuidado com os muros do fim pois após termos acertado neles vários tiros (construindo um buraco por onde a nave passará) eles reconstróem-se rapidamente. No fim do nível aparece-nos uma espécie de cérebro. Para o matar é necessário acertar o maior número de tiros no seu olho.



Ajuda, precisa-se

Fernando Jorge, que vive na Rua Egas Moniz, lt. 107, n.º 443, 1.º esq., 2765 S. João do Estoril, quer trocar jogos, informações e tudo o resto com outros leitores de «A Capital», e quer ajudas para *ØØ7 — The Living Daylights, Kokotoni Wilf, Saboteur II* (nível 5), *Bomb Jack, Deathwish III*.

Este leitor enviou também uma série de *dicas* de que publicamos uma de *Basket Master*, por ser a única pouco divulgada nestas páginas.

BASKET MASTER — Quando começar o jogo, carreguem logo em *direita* e quando o boneco chegar ao meio do campo, tentem agarrar a bola teclando *FIRE* (o mais provável é não o conseguirem). Quando estiverem de posse da bola vão até ao meio-campo e quando lá chegarem teclem duas vezes *FIRE* e o boneco lançará ao cesto. Quando estiverem a defender, tentar interpor-se entre o adversário e o cesto indo sempre de encontro ao adversário. Quando este tentar lançar, cometerá *falta*. À 5.ª falta vocês ganharão por expulsão do adversário.

Rampage fácil

De *Paulo Jorge Dias Brás*, de Lisboa, alguma muito importante informação para *Rampage*, o jogo dos monstros demolidores de arranha-céus. Ora diz o Paulo que os objectos dentro dos prédios nem sempre são úteis. Por isso ele fez uma lista que a seguir atentamente vos facilitará a vida neste jogo que uns apreciam muito e outros deixaram de lado logo após os primeiros minutos. É tudo uma questão de gosto. Não é?

PRESUNTO — — Deve-se comer. Energia e pontos
FRANGO — — Deve-se comer. Energia e pontos
LEITE COM CHOCOLATE — — Deve-se comer. Energia e pontos
CHÁVENA — — Deve-se comer. Energia e pontos
LÂMPADA — — Deve-se comer. Energia e pontos
AQUÁRIO — — Deve-se comer. Energia e pontos
SACO DE DINHEIRO — — Deve-se comer. Energia e pontos
JARRA — — Deve-se comer. Energia e pontos
RABANETE — — Não se deve comer. Pontos. Tira energia
SANITA — — Não se deve comer. Pontos. Tira energia
VENENO — — Não se deve comer. Pontos. Tira energia (bastante)
RÁDIO — — Não se deve comer. Pontos. Tira energia.

Infiltrator de Tomar

Paulo Ferreira, que anda no 9.º ano e quer seguir Informática, vive no Bairro Sr.ª dos Anjos, lt. 6-1.º, dt.º, 2300 Tomar, de onde enviou uma carta recheada de coisas boas para esta secção. É o Paulo, que nos considera o melhor suplemento de informática de — quase todo o mundo (passe o exagero), pede que outros leitores de «A Capital» lhe escrevam para troca de opiniões sobre computadores. E está interessado em obter os jogos *Tomawak, F-15 Strike Eagle, Combat School, Last Ninja, Way of The Tiger I, Theatre Europe* e *Super Sprint*, o que denota uma nítida preferência pelos programas de estratégia e simulação. Escrevam-lhe, pois, os amantes deste tipo de jogos. Eis as *dicas* do Paulo:

No «écran» do título de *Road Runner* carregue em R, T, H e B, e ficará com vidas infinitas
— Nos precipícios do 3.º nível há que ter cuidado. Para os evitar, seguir: cima, baixo, baixo, cima, cima, cima, baixo, baixo, cima, baixo, baixo, cima, baixo, cima, meio, baixo, cima, baixo, cima, cima, meio, meio, baixo, baixo, baixo, cima, baixo, baixo
BARBARIAN — Carregue enquanto joga a tecla *Symbol shift* (jogo mais lento)
ARHEIM — Conquiste e mantenha o cruzamento a SW de Eindhoven. Conquiste o lado E da ponte que fica a NE de Eindhoven. Coloque uma linha de tropas entre as estradas a SW de Nijemen. Depois de ter feito isto ataque e conquiste o lado W da ponte de Arheim. Nos primeiros movimentos não vá para o lado E do rio Arheim
URIDIUM — Não sobrevoe os geradores senão a nave Nodriza lança minas das quais é impossível escapar, quando voar em espaços estreitos como torres aéreas dê um giro de 90º ataque as outras naves por trás. Para somar pontos dispare contra os pontos brancos. Dispare contra tudo o que parecer suspeito. Evite a zona de grandes sombras da nave Nodriza. Para ganhar altitude e escapar aos mísseis aumente bruscamente a velocidade indo na direcção dos mísseis e imediatamente execute um meio giro (180º). Logo que apareça a mensagem *Land Now* aterre na pista grande da nave Nodriza
STARSTRIKE II — Para obter escudo infinito teclar 2 e escrever *Hear and Okey*
OUT RUN — Utilizar a caixa de velocidades para abrandar é mais seguro e melhor.

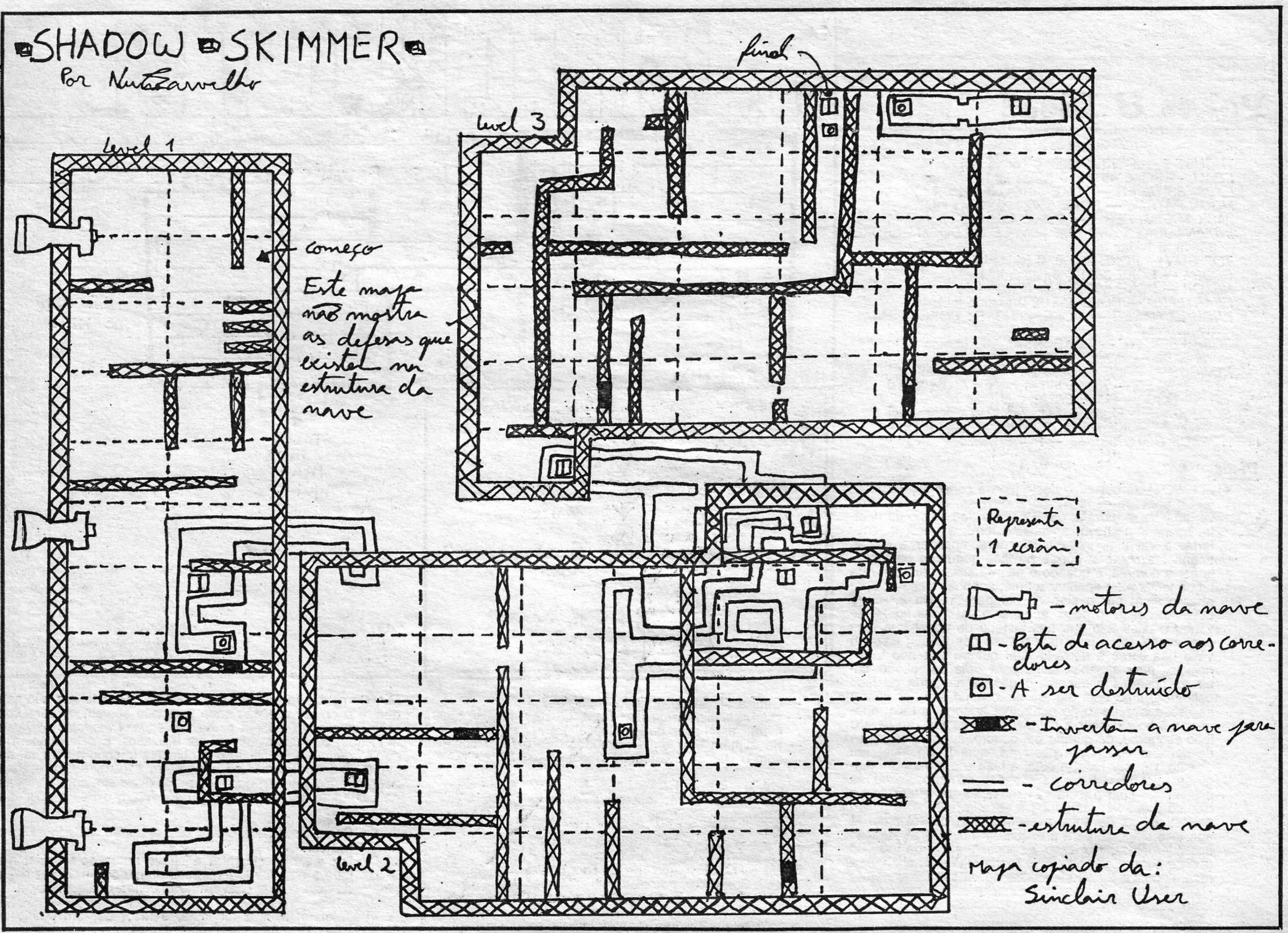
Alguns *pokes* (que entram)...

BATTY — POKE 47633, n
HYSTERIAS — POKE 44623, 167
GAME OVER II — POKE 387Ø5, 2Ø1
INDIANA JONES — POKE 33948, Ø
RENEGADE — POKE 41Ø48, 195
NEBULUS — POKE 32921, Ø

e as *dicas* para:

INFILTRATOR — A história é a seguinte: você é o piloto do novo helicóptero *Whizbang Enterprises DHX-1*, que está equipado com mísseis ar-ar, canhão de 20 mm, bombas de magnésio, antimísseis térmicos, motor turbo, silencioso. A missão é ir ao quartel-general de uma seita de fanáticos chamada *Mad Leaders* e fotografar os planos. Em voo há que comunicar com todos os aviões que detectamos. Consoante o nome devemos responder:

SCUM — Overland	Napples — Infiltrator
Boomer — "	Owezil — "
Zippy — "	Maywish — "
Hatie — "	Whipple — "
Weaslase — "	Gizmo — "



Rhambow — "   Seth — "
Buzz — "

— Nunca dispare a não ser que tenha absoluta certeza que o vai atingir
— Vá sempre entre 200 e 300 pés
— É sempre útil que utilize o turbo
— Não desperdice mísseis
— Verifique sempre o ADF (tem de ser 72,8)
— Logo que chegar à base inimiga (extremo oriental do mapa) active o detector de minas
— Verifique todos os edifícios
— Antes de fotografar qualquer papel gaseie todos os guardas
— A senha de segurança e o fato de porteiro estão no edifício do 2.º *screen*
— Documentos extremamente importantes nos *screens* 4, 5 e 6
— Cuidado com o alarme, só com a chave é que o pode desligar

2.ª PARTE

— Tem de salvar o cientista. Para isso vá ao laboratório e tire uma pastilha que o fará invisível
— Evita os guardas. Mesmo protegido pode ter de os gasear

3.ª PARTE — «Simples»

— Coloque as cargas explosivas perto de uma saída e fuja
— O seu nome de código é *Jimbo baby*
— Os planos que vai fotografar dizem respeito a uma tentativa de golpe de Estado

TECLAS (com *joystick*)

Teclar B, S, I, levantar aos 2300, a partir daí: G-canhão; M--mísseis; F-flores; C-*chaff*; M-mira; W-modo silencioso; T-modo turbo; 4-sistema de comunicações; 3.º terminal computador:

2.ª e 3.ª partes: S-gás; P-papéis; G-granada de fumo; M--testar de minas; E-carga explosiva; C-câmara fotográfica.

Últimas linhas ainda para o Paulo com um sim à sua pergunta sobre o programa catalogador de cassetes. Presumo que o queres ver publicado no «Linha a Linha». Sobre *Vulcan* já aqui deves ter visto alguma coisa, e de *Ski Simulator* pouco há para dizer. Já *Pegasus* teve direito a uma crítica alargada que espero satisfazer a tua curiosidade. E pronto.

Sherlock Holmes

Para *Paulo Alexandre Sá Cardoso* o reencontro com a solução de *Sherlock Holmes* (já aqui publicada) passa necessariamente pela espreitadela regular a estas páginas. Em breve a tua solução vai reaparecer no «Espaço de Aventura». Fica aqui a promessa e o aviso a outros «sherlockianos» perdidos. E ficam também algumas *dicas* enviadas pelo Paulo.

GARY LINEKER'S — Superstar soccer — Quando marcarem golo ou o adversário começar com a bola a meio-campo, vão de encontro à bola (depois de dar o toque) que ficam vocês com a bola

PROFANATION — Para ir de uma sala para outra: teclar simultaneamente VICTOR, o jogo pára, introduzir o n.º da sala (1 a 45) e fazer *ENTER*, depois pomos o código 9127 (é necessário só em algumas versões que sem este farão o ZX desligar), com as teclas O, P, Q, A, e colocar o cursor onde queremos

Teclas do *ACE II*

Player 1 — *joystick* ou Q/A — cima, baixo; Z/X — esq., dir.; *Fire* — f; velocidade — S, D; escolher arma — W; mapa — C; chafres, flares — R

Player 2 — P/L — cima, baixo; N/M — esq., dir.; velocidade — J, K; mapa — B; fire — H; arma (escolher) — O; chafres, flares — U

NOTA: De 1 a 5 também serve para as direcções e *fire*

Várias do Feijó

Recentemente «viciado» no suplemento informático de «A Capital», *José Manuel Carriço*, de 16 anos, que vive na Rua Garcia de Resende, 21-1.º Fte, Feijó, 2800 Almada, agradece que algum leitor lhe envie informações para *Stormbringer* (objectivo), *Action Force* (como obter combustível), *007 — The Living Daylights* (o que fazer no fim do percurso do 1.º nível), *Gary Linneker's* (como se começa o jogo), *Garfield* e *Indoor Sports*. Diz o José Manuel que só recentemente descobriu estas páginas e que por isso mesmo tem andado um bocado à nora. É de supor que, agora, já não seja tanto assim, até porque alguma da informação pedida foi aqui publicada nas últimas semanas. Mas o pedido fica no ar. É para provar que não é «mal-agradecido» o José Manuel enviou uma série de *pokes* e carregadores (e algumas *dicas*) que a seguir se publicam. Quanto à tua sugestão, é difícil de realizar dada a antecipação com que o suplemento é feito. Mas obrigado na mesma.

Rotinas

ACE

```
10 REM
20 CLEAR 26999: LOAD ""
30 POKE 38056, 24
40 POKE 32508, 0
50 RANDOMIZE USR 27000
```

MISS PACMAN

```
10 CLEAR 25285
20 POKE 52887, 183
30 RANDOMIZE USR 56542
```

ARKANOID I

```
 5 LOAD "" CODE: RANDOMIZE USR 28350
10 FOR F = 23296 TO 23322
20 READ A: POKE F, A: NEXT F
30 RANDOMIZE USR 23296
40 DATA 49, 0, 92, 62, 255, 221, 33, 0, 92, 17, 0,
   164, 55, 205, 86, 5, 62, 0, 50, 231, 156, 50, 166,
   131, 195, 0, 128
```

SIGMA SEVEN

```
20 CLEAR 25067: POKE 23624, 0
30 LOAD "" SCREEN $
40 LOAD "" CODE
50 POKE 60399, 0
60 RANDOMIZE USR 61385
```

ELEVATOR ACTION

```
20 CLEAR 65535
30 LOAD "" CODE 64752, 0
40 POKE 64752, 0
50 POKE 64753, 254
60 FOR J = 65024 TO 65030: READ A:
   POKE J, A: NEXT J
70 DATA 175, 50, 101, 164, 195, 35, 148
80 RANDOMIZE USR 64730
```

TRANSMUTER

```
10 BORDER 0: PRINT AT 20, 1; "ligue o gravador"
20 LOAD "" CODE 16384
30 FOR N = 23317 TO 23324: READ A: POKE N,
   A: NEXT N
40 DATA 62, 201, 50, 202, 111, 195, 206, 93
50 RANDOMIZE USR 23296 + USR 23296
```

SUPER SPRINT

```
10 CLEAR 32767: PRINT AT 20, 1; "ligue o gravador"
20 LOAD "" CODE 65088: POKE 65108, 194
30 POKE 65092, 37
40 FOR N = 65400 TO 65413: READ A: POKE N,
   A: NEXT N
50 DATA 62, 201, 50, 206, 192, 195, 0, 154,
   205, 64, 254, 195, 44, 255
60 RANDOMIZE USR 65408
```

WOLFAN

```
10 CLEAR 65479: LET T = 0: LET W = T
20 FOR N = 65480 TO 65520: READ A:
   POKE N, A: LET T = T + W * A: LET W = W + 1:
   NEXT N
40 IF T < > 85130 THEN PRINT "erro nas
   linhas de data": STOP
50 PRINT AT 10, 1; "ligue o gravador"
60 RANDOMIZE USR 65480
70 DATA 221, 33, 0, 0, 17, 88, 0, 62, 255, 55, 205,
   86, 5, 48, 241, 49, 0, 0, 221, 33, 0, 64, 17, 170
80 DATA 191, 62, 255, 55, 205, 86, 5, 175, 50, 6,
   101, 49, 190, 93, 195, 178, 99
```

YOGI BEAR

```
 5 CLEAR 65535
10 FOR F = 65200 TO 65220
15 READ A = POKE F, A
20 NEXT F
25 PRINT AT 10, 5; "ligue o gravador"
30 LOAD "" CODE
35 POKE 65072, 176
40 POKE 65073, 254
45 RANDOMIZE USR 58112
50 DATA 33, 0, 0, 34, 18, 137, 34
60 DATA 20, 137, 162, 24, 50, 226
70 DATA 175, 175, 50, 84, 136
80 DATA 195, 0, 132
```

Pokes

EVERYONE'S A WALLY — POKE 38177, 201 (imortalidade)
HIGHWAY ENCOUNTER — POKE 37815, 201 (elimina todos os inimigos)
INFILTRATOR — POKE 40327, 201 (não bate na terra)
FAIRLIGHT — POKE 61893, 58 (vidas inf.)
NIGHT SHADE — POKE 52186, 201 (vidas inf.)
TARZAN — POKE 51185, 183 (vidas inf.)

(Continua na pág. seguinte)

Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

THRUST 2 — POKE 342ØØ, Ø (vidas inf.)
I BALL — POKE 49168, Ø (vidas inf.)
EXPRESS RIDER — POKE 6Ø154, Ø (vidas inf.)
MOON PATROL — POKE 36724, Ø (vidas inf.)
JACK THE NIPPER II — POKE 43251, Ø (vidas inf.)
INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM — POKE 33948, Ø (vidas inf.)
TOP GUN — POKE 2646Ø, Ø (vidas inf.)
COBRA — POKE 36512, Ø (vidas inf.)
NEXOR — POKE 3366Ø, 2Ø1 (tempo inf.)
HEARTLAND — POKE 43319, Ø (tempo inf.)
ENDURO RACER — POKE 43542, Ø: POKE 43643, Ø (tempo inf.)
BOBBY BEARNE — POKE 2457Ø, 182 (tempo inf.)
RENEGADE — POKE 23343, x (x = n.º de vidas)
XEVIOUS — POKE 53592, x (x = n.º de vidas)
GUN RUNNER — POKE 53741, x (x = n.º de vidas)
TIR NA NOG — POKE 342Ø2, 2ØØ (não há "SIDME")
SCUBADIVE — POKE 55711, 255 (255 vidas)
ZAXXON — POKE 48825, 25Ø (255 vidas)
HORACE GOES SKIING — POKE 2927Ø, Ø (255 vidas)

Dicas

- *ZORRO* — O objectivo deste jogo é conseguir «contactar» a princesa — na 1.ª parte deve-se: apanhar a chave; apanhar a garrafa; dar a garrafa ao bêdado da direita; apanhar a chave; apanhar o ferro; aquecer o ferro; ferrar a vaca; apanhar a ferradura; apanhar a chave; apanhar a corneta; pôr-se no lado esquerdo da tábua, largar a corneta, e quando o guarda saltar para cima da tábua teclar «2»; apanhar a bota; apanhar a chave; apanhar o sino; pôr o sino no campanário. Na 2.ª parte deve-se: descer o poço; apanhar o vaso das flores; levantar o obstáculo que nos impede de apanhar a taça com a bola (para isso usar o vaso das flores); trazer o vaso das flores e deixá-lo num quadro que não tenha objectos para apanhar; saltar para cima do bêbado, subir as escadas e esperar o guarda na porta do lado esquerdo, lutar com ele até ele cair do edifício; descer as escadas debaixo do embrulho; apanhar a taça; apanhar o lenço; descer a campa, dirigir-se sempre para o lado esquerdo, de quadro em quadro, apanhar os sacos de dinheiro que forem possíveis, quando aparecer um objecto a piscar (com a bola, a taça e a ferradura), dirigir-se para lá e subir as escadas do lado; salvar os prisioneiros com a tecla «Z» (atenção aos guardas que disparam das janelas); subir a escada feita pelos prisioneiros; depois de subir a escada, tem de se ir até lá abaixo e dirige-se para a esquerda (novamente atenção aos guardas); dar o lenço à princesa, saltar da torre do castelo para o lado esquerdo (onde ela está); apanhar a rosa, depois subir as escadas e deixar-se morrer para o «boneco» a poder apanhar; voltar a fazer o mesmo trajecto desde «descer a campa, ...»; dar a rosa à princesa.

NOTA: Cumpra estas instruções rigorosamente.

- *ARKANOID I* — Depois de perder pela 1.ª vez, quando aparecer a lista dos *scores* em vez de escrever o seu nome escreva *«P Brain»* e comece o jogo como de costume, momentos depois aparecerá no «écran» a mensagem *«Space to chear»*. Se premir a tecla *space*, em poucos segundos o jogo começará no nível em que tinha perdido (se não teclar *space* o jogo começa no nível inicial).
- *THE BOSS* — Se precisar de dinheiro tecle «GO TO 74ØØ» e tem o mesmo dinheiro do início do jogo.
- *SPACE HARRIER* — Escolha as teclas como de costume, e quando voltar ao «menu» principal, prima «CHEAR 3 FB 69» e quando começar o jogo verá que está invencível.
- *SHAOLIN'S ROAD* — Carregue «C», «V», «X», *«space»*, *«caps shift»* e «7» simultaneamente, e o jogo passará de nível.
- *AVENGER* — Carregando em «2» o tempo renova-se (Nota: só se pode fazer isso 3 vezes).

Mapa de *Shadow Skimmer*

Quais são as teclas de *Red Scorpion*? Quem souber tão preciosa informação deve comunicá-la de imediato para aqui para o Poço da Cidade, ou então directamente para *Nuno Cláudio Serôdio Santos Carvalho*, que vive na Rua Guerra Junqueiro, lt. 11, r/c-dt.º, 2745 Queluz Ocidental. Do Nuno, em troca, aqui fica o mapa de *Shadow Skimmer.*

Spirits em mapa

Francisco Santos Luís Cravina e *Luís Enxuto, The Devil's Computer Club*, da Rua Ferreira de Castro, 3-1.º-dt.º, 2640 Mafra, enviaram um mapa do jogo *Spirits*. Que vai, decerto, servir a alguns leitores mais perdidos. Perdidos, também, andam estes «diabos de Mafra», pelo que pedem ajudas para *Prodigy* (o objectivo), *Buggy Blast* (objectivo), *The Comet Game* (objectivo e teclas), *Druid 2* (teclas), *Skooldaze* (teclas), *Ace of Aces* (como se dispara *rockets* e bombas) e *Dan Dare 2 (pokes).*

Algum deste material já aqui apareceu. Quanto ao que ainda não foi apresentado nestas páginas, aguardem que algum leitor bem informado o faça chegar a «A Capital». E pronto.

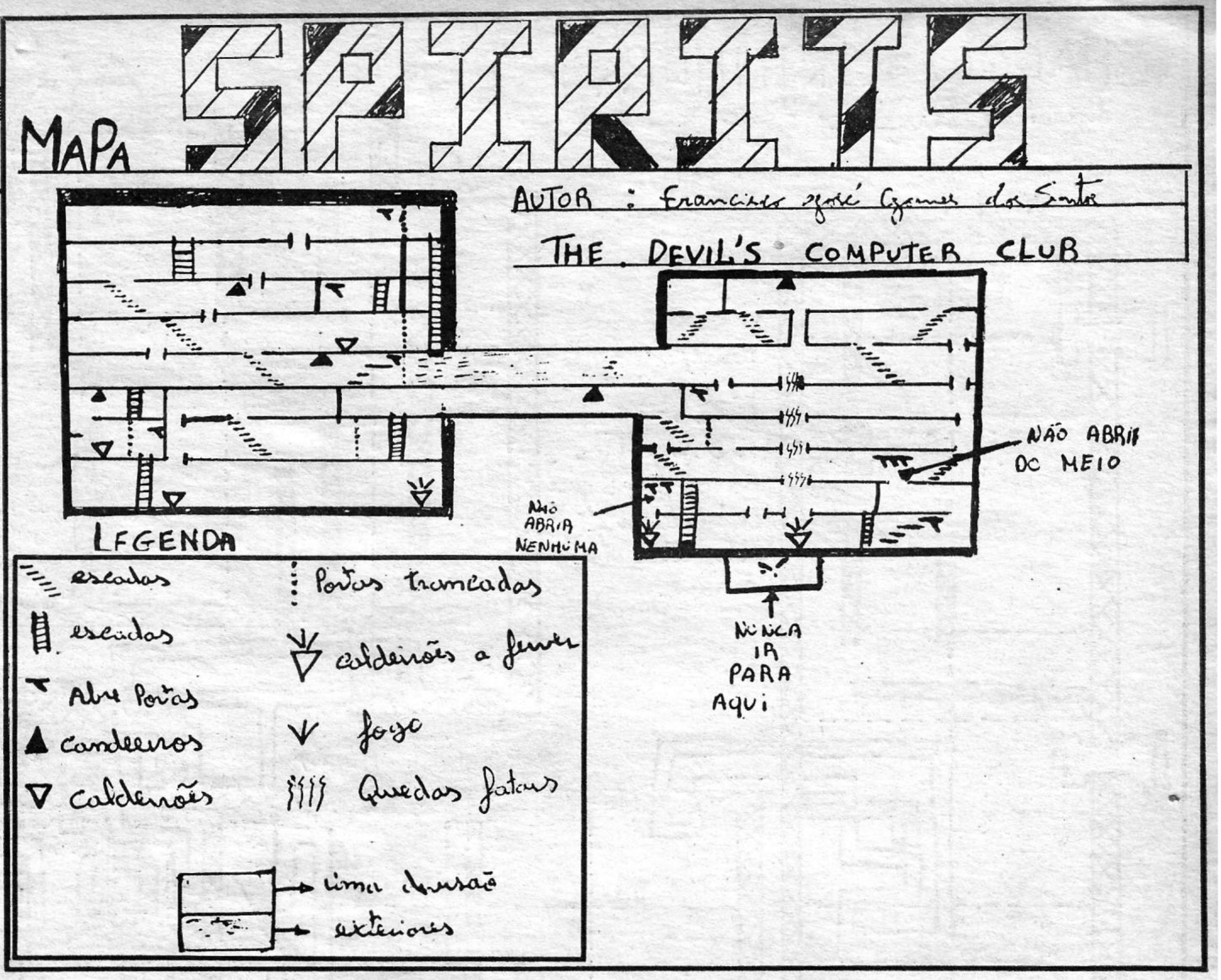
Escreveram ainda...

Ricardo Augusti Miller Esteves, que vive na Pr. Augusto de Castro, lt. 6-3.º Ft.º 2780 Oeiras, com um mapa de *Indiana* (mais não, por favor) e *dicas* já ultrapassadas. Mas o Ricardo tinha também algumas dúvidas que, se é leitor atento de «A Capital», já resolveu.

Da Malveira, escreveu *Luís José Nunes Andrade*, que formou um clube chamado Spectrumania. Quem quiser saber mais deve escrever-lhe para o Edifício da CP, 2665 Malveira.

Também no Montijo há um clube. É o Timex Micro Club, com sede na Avenida 25 de Abril, 40-3.º Esq. (o código postal é o 2870). Disse bem, não disse?

Daniel Paulo Antunes enviou uma repolhuda carta para o Poço da Cidade. Mas o Daniel, que vive no Bairro Conde Monte Real, na Rua Eça de Queirós, 7-2.º Esq., 2775 Tires, Parede, rabiscou tanto os mapas que enviou (e o de *Dan Dare II* que publicámos era bem melhor) que não vai ver o seu material publicado. Tenta outra vez, está bem? Do Daniel aqui ficam algumas perguntas e um pedido:



— Qual a finalidade do jogo *Impulsion*?
— Qual a finalidade de *Dan Dare II* (esta é fácil, lê atentamente as críticas de «A Capital»)
— Se alguém tiver um Commodore 16, é favor contactar com o Daniel. E é tudo. Por ora...

Desde Torres Vedras, escreveu *Telmo Santos*. Olá Telmo! Escreve sempre...

Novas de Ponte Sor

Mário Gil C. Silva, que vive na Rua Luís de Camões, 59-A, 7400 Ponte Sor, precisa de *dicas* para *Wonder Boy, Grizor, The Double, Nigel Mansell* e, se possível, *pokes* para *Arkanoid II — The Revenge of Doh* e *Rolling Thunder*. Este leitor quer trocar jogos com outros leitores, especialmente os possuidores de Spectrum + 2. E o Mário enviou uma série de material, só que, como já aqui o publicámos recentemente, enviado por outros leitores, não vamos mesmo repeti-lo, ocupando espaço. Mas escreve sempre.

Um pedido de ajuda

Do leitor *Abdul Wahid Patel*, que vive na Rua Conde Alcáçovas, 3, Paço de Arcos, 2780 Oeiras (o telefone é o 243 2050) um pedido:

Se algum leitor estiver prático com o Spectrum, especialmente com o Plus 3, tanto em BASIC como em Assembler, este leitor agradece que o contacte, porque quer aprender ou, pelo menos, ter noções básicas em linguagem *Assembler*. Aqui fica o pedido.

Bubble Bobble em 39

Como passar o nível 39 do terrível *Bubble Bobble* é o pedido — urgente — de *Hugo Lopes* e de *Nuno Pais*. E, já agora, alguém sabe quantos níveis há em *Chuckie Egg I*? Quem souber que envie a(s) informação(ões) para Urbanização da Portela, lt. 101-1.º Dt.º, 2685 Sacavém. Ou escreva para o Poço da Cidade, claro!

Três amigos de Lisboa

Gonçalo Nunes Farinha, Hugo Magalhães e *Pedro Carneiro*, escreveram com uma série de material para esta secção. Só que, como vocês já deram conta, tudo aquilo já apareceu por estas bandas anteriormente. Assim, resta agradecer o vosso gesto e esperar pelo prazer de uma vossa próxima carta. Escrevam sempre...

Ajuda para *Terramex*

É mais do que certo que, agora, *Fernando Jorge Antunes Maçarico* não necessita de ajuda para acabar *Terramex*. Depois de tudo o que apareceu em «Pokes & Dicas», ele até já chega ao fim, de costas para o computador. Não é assim?

O Fernando aproveitou também para enviar um mapa de *Sab 2* e algumas *dicas*, tudo coisinhas já muito vistas. Por isso ficamos por aqui.

Melhor caligrafia

Tens mesmo razão *Luís Miguel Neto*. A tua caligrafia (e que é isso de escrever em ambos os lados da folha?) não facilita muito a vida de quem te lê. Claro que ainda estás a tempo de melhorar as coisas (e cuidado com os erros, olha que o teu conselho leva um *s* e não *c*), mas deves lembrar-te que não é só por isso que as tuas *dicas* não aparecem publicadas. É que algumas já têm barbas. Mas vai escrevendo.

Rastan para Odivelas

Nuno Miguel Silva, que vive na Rua Domingos Sequeira, n.º 12-8-B (agora está tudo certo), em Odivelas (2675 é o código postal) quer trocar jogos e opiniões com outros amigos do Spectrum. E o Nuno formou mesmo um clube com um amigo. Quem quiser saber mais pode escrever-lhe. Do Nuno chegou aqui um mapa de *Rastan* (que é um jogo bem divertido) só que tão complicado que vamos ficar à espera de coisa melhor. Tudo bem?

Preocupado com *Wolfan*

Quem o garante é *Pedro Nuno Pereira de Barros*, que vive na Rua Almirante César Augusto Campos Rodrigues, 16-5.º Ft.º, Carnaxide (o telefone é o 2187739). Diz ele que não sabe qual é o objectivo e não sabe para que servem os comandos *«release rope»* (soltar a corda?) e *«speak monster»* (falar ao monstro?) ou quando devem ser utilizados. E está também indeciso quanto à utilização dos objectos (menos a varinha, que serve para transformar os porcos em sapos). Assim o Pedro pede que alguém explique tudo muito direitinho, com a utilidade de comandos e objectos. E não só. Assim o Pedro quer também saber:

— Como apanhar a chave que encontra quando entra no castelo?
Diz ele que encontra a chave numa sala vazia, mas para a apanhar tem que sair do muro e, uma vez dentro da sala com a chave, não encontra qualquer saída.

Se alguém tiver a resposta, é favor dar um passo em frente.

Olá Maurício de Lisboa

Maurício F. M. dos Santos escreveu para desejar que tudo corra às mil maravilhas. E enviou também algum material que, infelizmente, não vamos publicar. Mas aqui fica registado o voto do Maurício. Com o nosso agradecimento e retribuição.

O fim com um torneio

Desde os Olivais Sul (sempre é um extremo da cidade) escreveu *Luís Miguel Matos*, com *dicas* que não vamos mesmo publicar. Mas o Luís enviou uma informação que vale a pena deixar aqui. Trata-se dos resultados do 1.º Torneio de *Match Day II*, anunciado em «A Capital» em Outubro, depois sucessivamente adiado, até que, finalmente, foi possível «convocar» todos os jogadores. Segundo o Luís, os resultados foram os seguintes:

Paulo Libório-Carlos Frazão	2-1
Jorge Quarenta-Miguel Madureira	3-0
Luís Lisboa-Joaquim Oliveira	0-2
Paulo Neves-Rui Costa	1-0
José Marques-Ricardo Pousinho	0-2
Hugo Palma-Paulo Adrega	2-1
Júlio Sabino-Mário Rodrigues	2-3
Luís Matos-Nélson Santos	3-0
Paulo Pousinho-Filipe Moura	1-0
Aníbal Estudante-Luís Mendes	1-2
João Sarmento-Nuno Matias	0-2
Alexandre Morais-Mário Cabral	1-2
José Magalhães-António Raimundo	3-1
Carlos Pires-Raul Gonçalves	1-0
Augusto Ferreira-Delfim Castro	1-3
Manuel Alves-Edmundo Vieira	3-2

Nos oitavos de final:

José Magalhães-Nuno Matias	1-0
Luís Mendes-Mário Cabral	2-1
Joaquim Oliveira-Jorge Quarenta	0-1
Paulo Libório-Paulo Neves	1-0
Luís Matos-Carlos Pires	2-0
Mário Rodrigues-Manuel Alves	3-1
Ricardo Pousinho-Delfim Castro	1-0
Hugo Palma-Paulo Pousinho	2-1.

Nos quartos de final:

Mário Rodrigues-Hugo Palma	2-1
Luís Matos-José Magalhães	1-0
Jorge Quarenta-Luís Mendes	3-2
Ricardo Pousinho-Paulo Libório	1-0

Nas meias de final:

Jorge Quarenta-Ricardo Pousinho	4-1
Luís Matos-Mário Rodrigues	2-1

3.º/4.º lugar:

Ricardo Pousinho-Mário Rodrigues	0-2

Final:

Luís Matos-Jorge Quarenta	3-1

E por hoje... chega!